Легенды Древнего мира
Legends of the Ancient World

Особняк колдуна
The Sorcerer's Manor

Автор: Bret Winters (Брет Уинтерс)
Перевод: Златолюб Роскошный

Редпойнт охвачен смутой. Гомар вышел из-под власти Деметера и провозгласил себя королем. Ряд альянсов с деспотами нагорий и народами зверо-людей обеспечили его силой, которую он сейчас консолидирует для кампаний к югу от города-государства.

И пока внимание короля Гомара занято этими делами, несколько группировок также набрали силу. Гильдия работорговцев удвоила товарооборот в порту, всплеск контрабанды породил две новых гильдии воров, конкурирующих со старой, по всему городу были замечены наемные убийцы в темных плащах, а страхолюдные твари терроризируют те кварталы, куда не суется городская стража.

Колотушка* – это старая часть города в обычном районе, которую за десятилетия изгадили рабы и прочие иммигранты. Сейчас это ряд трущоб, и городская стража старается не замечать тамошних происшествий.

Объявилось новое зло, чей дом – Колотушка. Уровень убийств и похищений тревожащее высок, а отвечают за них, похоже, люди в плащах, которым, возможно, помогают гротескные прихвостни. Правительство закрывает на это глаза, а люди бессильны и напуганы.

Вы – желторотые искатели приключений, готовые прогнуть под себя этот мир своей сталью и смекалкой. Несмотря на то, что город охвачен военной и уголовной активностью, кажется невозможным отыскать работу для вольных клинков. Но потом до вас дошли старые слухи о сокровищах колдуна где-то в Колотушке. С учетом того, что перспектив у вас негусто, вы решили, что слухи стоит проверить.

Где находится Особняк Колдуна, вы узнали у Честного Альзандера, безумного торговца картами на базаре Колотушки. Это старинное здание, построенное при старой цивилизации, в котором некогда обитал загадочный человек огромного могущества. Его уже несколько десятилетий никто не видел, но никто из вошедших в особняк – ни домушники, ни сборщики налогов – не вышли оттуда. Сейчас о нем говорят, как о доме с привидениями и демонами. И еще говорят о странных делах и событиях, творящихся там…

Пусть вы и не опытны, но в своих силах вы уверены. Поэтому в предрассветных сумерках вы перелезаете через стену, приземляясь во дворе особняка. Большой каменный дом это настоящая крепость. Но центральные двери приоткрыты, и с первыми лучами солнца вы заходите внутрь.

* Традиционное название босяцких и воровских кварталов в мирах фэнтези, начало положено в произведении Р. Говарда о Конане «Башня слона». Впрочем, на русский его, почему-то, почти никогда не переводят, транслитерируя английское слово Maul.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Параграфы

Приключение состоит из ряда пронумерованных параграфов. Не читайте их в порядке нумерации – они специально перемешаны. В ходе игры вас будут отсылать к различным пронумерованным параграфам.

Варианты действий

При чтении параграфа вам встретятся варианты действий, сопровождаемые числами в скобках. Если вы решите выполнить это действие, немедленно переходите на параграф с соответствующим номером. Игру продолжайте уже с него.

Ключевые слова

Иногда после предложения или фразы будет приводиться набранное заглавными буквами слово в скобках. Это значит, что вы получили ключевое слово. Вы сохраняете все ключевые слова, пока вам не будет специально сказано вычеркнуть их. Ключевые слова участвуют в формировании вашей судьбы.

Игровое поле

Литеры соответствуют локациям на игровом поле. Например, вы можете прочесть «Вы находитесь в зоне А в комнате Тип III». Находите на игровом поле комнату Тип III и ставите своих персонажей на гексы, отмеченные литерой А. Если все гексы с А заняты, поставьте своего персонажа на соседний с ними гекс.

Наблюдательность

Любое действие, перед которым стоит тильда (~), требует, чтобы один персонаж из партии выполнил проверку 3/IQ. В случае успеха сразу же переходите к соответствующему параграфу. Если персонаж провалит бросок проверки, данное действие для вас недоступно.

Столкновения

Всякий раз, когда партия выбирает действие «атаковать», она получает инициативу. Всякий раз, когда партия выбирает действие «говорить», игроки должны сперва решить, что они скажут, прежде чем переходить на соответствующий параграф. Противники всегда бьются на смерть, за исключением особо оговоренных случаев. Мертвые противники при последующих посещениях не оживают. Только после победы над всеми противниками можно переходить к грабежу трупов, обыску локации или выйти не через ту дверь, в которую вы зашли на локацию.

Проверки при столкновениях

Когда партию просят во время столкновения сделать проверку, партия выбирает одного персонажа. Персонажу дается только одна попытка, в случае его неудачи отвечать придется всей партии.

Персонажи

Все персонажи получают полный запас еды и воды. Герои начинают с оружием, доспехами вплоть до Кольчуг и либо щитом, либо дополнительным оружием. Маги начинают с посохом, ресурс которого равен ST персонажа. Каждый персонаж начинает с 10S (серебряные шиллинги).

Бросить персонажей

Партия может оставить товарищей позади, но при возвращении на этот параграф один игрок бросает кубик. Если выпадет 1 или 2, товарищ по прежнему находится там в том же состоянии, что и раньше. В противном случае он исчез, и больше о нем уже не услышат.

Деньги

Монеты номинированы в Медных Пенсах (C), Серебряных Шиллингах (S), Золотых Кронах (G) и, изредка, Золотых Монархах (R). 10C = 1S, 10S = 1G и 20G = 1R, который ближе к слитку, чем к монете.

Время

Поскольку приключение происходит в течении одного дня, возможности лечить раны не представится.

Специальные примечания

Шесть серых кругов на игровом поле означают колонны. Эти зоны совершенно недоступны. Колонны блокируют всякое движение, зрение и стрельбу. За исключением особо оговоренных случаев, колонны всегда присутствуют.

И наоборот, лестница в центре поля не существует, пока об этом не будет особо сказано.

Начало

Идите на (000) и начинайте.

000

Предрассветный морозец пробирает вас до костей. Свет на востоке становится ярче, являя пострадавший от времени особняк, затейливый дом в готическом стиле. Груз времен и оставленные им шрамы лишь подчеркивают мрачное великолепие. Пересекаете двор и подходите к небольшому крыльцу. Перед расколотыми дверями мухи жужжат над разложившимся трупом Тигранки – ее выпотрошили. С оружием и заклинаниями наготове вы отводите в сторону то, что когда-то было прочными воротами, и входите в особняк колдуна через Северную дверь (001).

001

Это вестибюль в особняке колдуна. Лучи света, пробиваясь сквозь дыры в прогнивших стенах, озаряют некогда величественное помещение, разрушенное временем и насилием. Посреди комнаты лежит множество трупов: карлик, два человека, три Орка и еще пять не поддающихся опознанию. Судя по разнице в степени разложения, все они жертвы разных сражений. Красноватые крысы испуганно разбегаются при вашем появлении.

Вы можете пойти по коридорам, ведущим на восток (020) или на запад (045). В южном правлении вестибюль продолжается за парой раскрытых дверей (011). Если вы тут уже не в первый раз, можете покинуть особняк через северную дверь (049). Также вы можете обыскать комнату ~(018).

002

Тут есть несколько тел, заплетенных в коконы. Эти высосанные насухо оболочки давно уже ограблены. Посмотрев вверх, видите висящий в паутине на потолке рюкзак. В обветшалых стенах вроде бы достаточно опор, чтобы добраться до него.

Можете уйти вниз по лестнице (011), пойти на север (025) или попытаться достать рюкзак, выполнив проверку 3/ST+ЛАЗАНИЕ (016). Однако каждая неудачная попытка означает падение и 1D6 повреждений, от которых броня не спасает.

003

- Бог-Червь голоден, мои хорошие, - заявляет один из них. – Мы – Карлигги. Вы люди называете нас «помойными карликами». Мы будем сражаться за положенное нам по праву место в мире – и вы должны узнать, что это такое. Размягчим Землю кровью, чтобы Он вернулся. Само собой, вы признаете нашу мощь и увидите свою участь – пищи для червей.

Карлигги атакуют с инициативой (014).

004

Позади панели, активирующей потайную дверь, находится емкость с газом. Теперь, когда вы ее нашли, обезвредить ее будет нетрудно.

Вы можете направиться на юг по короткому коридору за потайной дверью (010), выйти в восточном направлении (040) или западном (001).

005

Некогда это, вероятно, было пышной спальней. Сейчас комната сожжена, но не огнем. Алхимик может опознать воздействие кислоты на древнюю мебель и стены. Проеденные в панелях дыры позволяют свету литься внутрь. Но в центре комнаты разлилась лужей тень. Когда вы входите в комнату, два слизких червя, каждый в метр длиной, выползают их этой тьмы и устремляются к вам.

Вы находитесь на игровом поле в зоне B, двое червей примыкают к «колонне» Y, изображающей лужу тени. A – это север. Каждые пять ходов, если черви живы, из лужи появляются еще два помойных червя. Если останетесь в живых, можете обыскать комнату ~(008) или покинуть ее в восточном направлении (025).

• Помойные черви (2): ST6 DX11 IQ3; Кислотный укус 2 повреждения (броня не защищает); Шкура 1/0. Стрельба из оружия по этим извивающимся червям получает штраф -2 к попаданию.

006

- И шшто шше нам сскассать? – Шипит он на всеобщем языке. – Сскоро вы будете мертвы. Ссе люди. Воссславьсся Ссет.

Спрашиваете себя, а не эти ли существа ответственны за некоторую часть насилия и странных видений в Колотушке. Он делает паузу, как будто готовясь ударить, затем продолжает:

- Это старшше вашшей рассы. Вы неповинны в первородном грехе, но ссе шше долшшны платить.

Змей атакует с инициативой (SERPENT) (017).

007

Это дневник эльфийского волшебника Майзира. Он явно пришел сюда с товарищем, чтобы поискать книги заклинаний, что было двадцать лет назад, согласно последним записям. Читаете последние строки, написанные мелкими эльфийскими буковками, но дрожащей рукой

«Джубал мертв, да и мне надеяться не на что, столько крови я потерял. Такова участь Майзира. Кто бы ни нашел мой журнал, отнеси его моей семьей в Вечно Мрачных болотах. В награду за эту услугу я припрятал на кухне заклинание под расшатанным камнем в полу».

Больше ничего. Тела на полу явно свежее смерти Майзира. Покидаете комнату (001) (MYSEERE).

008

Находите небольшой металлический футляр, уцелевший в кислоте червей. Внутри ничего нет, но как его трудно уничтожить! Он достаточно большой, чтобы хранить в нем несколько документов. В обломках кровати находите синий металлический факел. Нет никакого явного способа зажечь его (005).

009

Не успели вы нанести сам удар, как атакующих персонажей бьет небольшая молния на 1D6.

- Пожалуйста, будьте осторожны, друзья мои, тут нет нужды в насилии. – Помолчав, призрак добавил. – А теперь, что я могу сделать для вас? (025).

010

Вы попали в причудливую мастерскую, где вокруг верстака множество ужасающих произведений искусства. Все картины и скульптуры изображают всевозможные пытки и извращения. Сцены отличаются сверхъестественным правдоподобием. Это просто отвратительно – но есть в них и ужасающая гипнотическая сила. Из картины на противоположном конце комнаты выплывает тень и плывет к вам.

Каждый персонаж должен выполнить встречную проверку IQ против IQ11, чтобы устоять перед заклинанием Контроля над сознанием. Провалившие проверку будут поначалу беспомощны в последующем сражении, пока их не ударят в первый раз, после чего они очнутся.

Вы находитесь в зоне А игрового поля, тень – в зоне С. Лестница в центре поля в данном случае изображает верстак – сквозь него нельзя двигаться, но поверх него можно стрелять или накладывать заклинания. Инициатива принадлежит тени. Если останетесь в живых, то можете обыскать комнату ~(023) или выйти в северном направлении (020).

• Тень: ST12 DX9 IQNA; Мерзостное прикосновение 1D6 (броня не защищает); Теневая форма 3/0.

011

В этом сумрачном помещении воняет разложившейся плотью, и вы слышите негромкий шум. Входите в большую комнату, в центре которой находится ведущая наверх лестница. Стоило вам шагнуть внутрь, как ваши глаза моментально начали слезиться. Когда глаза приспосабливаются, вашему взору предстает безумная картина.

Два заляпанных кровью ублюдочных карлика склонились над стонущим, истязаемым гуманоидом – они жрут! Гуманоид бьется в смертельных муках. Оторвавшись

от красных лужиц и ошметков, карлики поднимают на вас взгляд. Можете поговорить с ними (003) или атаковать с инициативой (014).

012

Сложно сказать, то ли туннель грубо высечен, то ли начал разрушаться от времени. Вдоль обеих стен идут канделябры, где вместо свечей клетки с огненными жуками. Туннель тянется где-то метров 100, прежде чем выводит в комнату, где пахнет землей и ядом. На первый взгляд комната кажется пустой, но затем вы различаете фигуру, покачивающуюся как змея на хвосте.

- Госсти, - шипит она. – Хорошшо.

Можете удрать назад по туннелю (040), напасть на человека-змею (017) или попытаться поговорить с ним (006).

013

Вы показывали маленький незнакомый идол нескольким мудрецом, но никто не смог пролить хоть какой-то свет на его происхождение. Воспользовавшись советом, вы отправились к мудрой женщине Шодов, местной этнической группе людей, до сих пор сохраняющих самоидентификацию. Поначалу она держится холодно и отстраненно, пока вы не показываете ей идола.

- Во имя мрачной косы Таната! Это же Боск, древний герой. – Дрожащими пальцами она касается идола. – Столько всего, что делало нас народом, утрачено, сперва из-за порабощения, потом из-за ассимиляции. – Несколько слезинок стекают по изрезанному временем лицу.

- Не секрет, что мы бедны, и я не могу заплатить вам за него. Но вместо денег я дам полдюжины флаконов Машу (изготовляемая Шодами микстура, исцеляющая 3 повреждения за флакон) и вознесу вам хвалу перед моим народом.

Можете соглашаться или отказаться (049).

014

Завопив, они набрасываются на вас, плюясь пеной, кровью и проклятиями.

Вы находитесь в зоне А игрового поля, враги – в зоне С. А – это север, лестница в середине поля для этой битвы считается непроницаемым препятствием. Карлигги сражаются насмерть. Если останетесь в живых, можете обыскать ~(021), уйти в северном направлении (001) или подняться наверх по лестнице (030).

• Помойные карлики (Карлигги) (2): ST11 DX12(9) IQ8; топоры D6+2; Кольчуга 3/3, Маленький щит 1/0.

015

В углу комнаты находите странный пергамент. На нем изображена какая-то экзотическая дверь и с помощью рисунков показано, как ее открывать. Вы достаточно далеко прошли по ведущему из этой комнаты туннелю, чтобы знать, что тот тянется на многие мили – слишком многие, чтобы исследовать его сейчас. Решаете выйти (040).

Если вы будете играть «Канализации Редпойнта», можете воспользоваться этими инструкциями, чтобы открыть определенную дверь. Если в ходе этого приключения вы окажетесь на параграфе (10), то можете перейти к параграфу (82) и продолжать оттуда.

016

В рюкзаке вы находите каменную флягу, сумку с 40 сребрениками и странный синий самоцвет, который слабо светится.

Чтобы выяснить, что это за камень, вы должны выполнить проверку 3/IQ для умений УЧЕНОГО или АЛХИМИКА (022). Чтобы опознать зелье, выполните проверку 3/IQ для АЛХИМИКА, ТРАВНИКА или МЕДИКА (019). Можете выйти в коридор на севере (025) или спуститься по лестнице (049).

017

Вы находитесь в зоне С игрового поля, человек-змея – в зоне А, А – это север. Инициатива у человека-змеи. Первым ходом он успешно накладывает на себя Каменную плоть. Если останетесь в живых, можете обыскать комнату ~(015) или уйти (040).

• Человек-змея: ST14(10) DX11 IQ13; Палаш 2D6; Шкура 1/0, Каменная плоть 4/0.

018

На одном из трупов находите кошель с 20 серебряными монетами. Под грудой досок и штукатурки возле стены находите небольшую книжицу. Если умеете читать на эльфийском, можете прочесть ее (007) или можете выйти из комнаты (001).

019

Это дранг, мощное, но губительно зелье некой забытой культуры. Если выпивший его персонаж пройдет проверку 3/ST, он излечится от всех ядов и болезней, да еще и восстановит восемь повреждений. Тут хватит на две дозы (016).

020

Это был обеденный зал. Некогда элегантный стол разбит и сгнил, а там и сям со стен еще свисают сгнившие гобелены. Дурно пахнущую комнату разделяет длинный стол, все еще стоящий после стольких лет. На полу видите очередные трупы. Среди них два довольно свежих и где-то с дюжину скелетов. И пока вы всматривались в тусклом свете, некоторые трупы задергались и начали подниматься – два скелета с топорами и щитами. Приближаясь к вам, они клацают челюстями, как будто насмехаясь!

Вы находитесь в зоне D игрового поля, скелеты – в зоне B. A – это север, лестница в центре изображает стол (сквозь него нельзя двигаться, но можно стрелять и накладывать заклинания поверх него). Если останетесь в живых, можете обыскать комнату ~(024), направиться в восточный (040) или западный (001) коридоры.

• Скелеты (2): ST14 DX9 IQ9; Топор D6+2; Щит 1/0; Скелетное тело 2/0 против колющего оружия или 0/0 против размахиваемого оружия.

021

На трупе одного из Карлиггов находите камею с миниатюрой прекрасной женщины (CAMEO). Больше ничего примечательного в комнате нет за исключением тщательно растерзанного тела (014).

022

Это камень силы. Каждый день он подобно посоху принимает на себя дополнительные три очка усталости своего хозяина-мага (016).

023

В углу вы находите тело искателя приключений, втиснутое под полый пьедестал. В поясном кошеле у него два каменных флакона, но больше ничего ценного нет.

Если вы пройдете проверку 3/IQ для АЛХИМИКА, МЕДИКА или ТРАВНИКА, то опознаете в содержимом флаконов Машу – микстуру, приготовляемую Шодами, местной этнической группой в Редпойнте. Флакон такой микстуры излечивает 3 повреждения. В противном случае вы сочли, что пробовать неизвестное зелье сейчас – плохая идея, и приберегли его на потом. Теперь вы покидаете комнату и направляетесь на север (020).

024

По полу разбросано еще с полдюжины скелетов, но ни один из них не шевелится. Среди мусора находите пару серебряных подсвечников, которые можно загнать на любом рынке за приличную сумму (200S). В центре южной стены вы находите очертания двери.

Если вы пройдете проверку 3/IQ+ЛОВУШКИ, переходите к (004). В противном случае, когда вы обнаружите открывающую двери панель, из стены брызнет струя темного газа. Каждый, кто провалит проверку 3/ST, получает 2 внутренних повреждения от ожога легких! Когда будете в состоянии продолжить путь, можете направиться на юг по короткому проходу позади потайной двери (010), или выйти в восточном (040) или западном (001) направлении.

025

Входите в комнату, освещенную серией небольших самоцветов, вделанных в потолок и лежащих на нескольких письменных столах, расставленных там и сям. Полки, стопки книг и свитки не оставляют возле стен ни малейшего клочка пространства. На

полу лежит троица свеженьких трупов и несколько скелетов. Пред вами возникает светящееся не вполне материальное нечто.

- Да?

Можете атаковать (009), потянуться за одной из рукописей (038), поговорить с нечто (029), выйти в южном (030), западном (005) или восточном (042) направлении.

026

- Это и вправду ее портрет, - оскалился щербатой улыбкой Честный Альзандер. – И я слышал, кто был тот, кто забрал ее. Возможно даже, где она есть – старая церковь, переделанная в склад.

Обеднев на 20 шиллингов, вы получили от него карту позднего готического периода архитектурной истории Редпойнта. Комментарий Альзандера помог вам выбрать несколько возможных мест.

Вы принялись за дело этой же ночью, и в первом же месте, куда вы наведались, принадлежавшем семье морских торговцев Дрейк, оказалось пусто. Не считая единственной пленницы. Когда вы подошли к связанной женщине, в темноте позади вас возникло какое-то движение.

Вы находитесь в трех гексах лестницы на игровом поле, двое Карлиггов – в зоне А, а двое культистов – в зоне С. А – это север. Если останетесь в живых, вы спасли прекрасную Саэлию! Возвращаете ее отцу – сейчас он находится под домашним арестом, удерживаемый ради выкупа. Тем не менее он дает вам 500S, а она дарит вам поцелуй (049).

• Помойные карлики (Карлигги) (2): ST11 DX12(9) IQ8; Топор D6+2; Кольчуга 3/3, Малый щит 1/0.

• Культисты (2): ST12 DX12(10) IQ8; Палаш 2D6; Стеганая броня 1/1, Большой щит 2/1.

027

В одном из углов комнаты вы нашли небрежно замаскированный люк. Петли хорошо смазаны – должно быть им пользовались люди-змеи. Осторожно приподняв крышку, видите короткий спуск в туннель, уходящий в южном направлении. Вы можете исследовать туннель (012) или выйти из комнаты в западном направлении (020).

028

После первой же полученной раны Ксимон чертыхнулся в ваш адрес и своим следующим действием телепортировался. Вы не можете последовать за ним. Вы нажили могущественного врага (XIMON) (035).

029

Нечто словоохотливо.

- Я библиотекарь колдуна. Очень важный, знаете ли. Хотя он уже давненько не просил меня о помощи. Может, помочь вам отыскать заклинание?

Персонаж-маг может получить свиток с одним любым заклинанием, на которое ему хватит IQ – после приключения он может изучить свиток и выучить заклинание, не тратя на это очков опыта. Получаете ключевое слово (LIBRARY) (025).

030

Лестница с первого этажа приводит в это сырое, заплесневелое помещение. Потолок теряется во мраке, к северу есть арочный проход и коридор за ним. Комната пуста. Пока вы осторожно проходите через нее, наверху возникает какое-то движение. Пауки… Большие пауки!

Вы находитесь в зоне С игрового поля, пауки – в зоне А, А – это север. Лестница в середине поля считается непроницаемым препятствием для этой битвы. Если останетесь в живых, можете обыскать комнату ~(002) или выйти на север (025), или спуститься вниз (011).

• Пауки (2): ST6 DX12 IQ5; Укус 1D6-1; Особое – яд: При атаке, проникшей сквозь броню, если обороняющийся провалит проверку 3/ST, он получит дополнительные 1d6-1 повреждений от яда (броня не защищает от повреждения от яда).

031

Устанавливаете факелы в соответствующие скобы. Те внезапно вспыхивают, и стена между ними становится темной, потом матовой – как будто вы смотрите сквозь мембрану. Соображаете, что перед вами мистические врата. Можете шагнуть в них (035) или выйти в западном направлении (025).

032

Вы нашли расшатанный камень. Под ним вы обнаружили футляр со свитком. На свитке заклинание Веревки. После приключения вы можете выучить это заклинание, если у вас окажется достаточный IQ (040).

033

- Это действительно подходит под описание украшения, которое она носила. Где вы нашли его? – Сержант похоже ревностно относится к своим обязанностям. Описываете ему сражение со Карлиггами, включая труп, но исключая отвратную трапезу.

- Ясно. Что ж, поскольку она до сих пор не найдена, вряд ли ее просто убили, поэтому, вероятно, труп был не ее. Карлигги? Да, были рапорты в определенных районах города о странных карликах, живущих в канализации. Но я всегда думал, что девушку похитил Гомар. Ха!

Вот и вся информация. Если выполните проверку 3/IQ+ПРОНЫРЛИВОСТЬ, то сумеете получить дополнительную информацию от уличных знакомств (026), или же можете поискать нового работодателя (049).

034

Слова человека-змеи о темном боге Сете вспыли у вас в сознании. Поспрашивав там и сям, вы узнали о мудреце по имени Моффитт.

- Интересно… хотя возможно вы мне лапшу на уши вешаете. – Он посмотрел на ваш меч. – Ничего личного. – Посмотрел на принесенную вами карту. – Выглядит настоящей. Некоторые из этих иероглифов я знаю. Хмм… Не могли бы вы разведать для меня одно из этих мест?

Да (044) или нет (049).

035

Чувствуете внезапную тошноту, но она проходит, а вы оказываетесь в холодных покоях из черного камня с вратами у вас за спиной. В центре комнаты нарисована кровью большая пентаграмма. Внутри ее вращаются и как будто сгущаются темные силы. По другую сторону пентаграммы стоит человек в черной мантии, напевая заклинания и творя пассы, полностью поглощенный происходящим в пентаграмме. Подле него стоят два скелета. Как только вы входите в комнату, скелеты пробуждаются и направляются в вашу сторону. Ваше появление сбивает заклинателя – он отрывает взгляд от пентаграммы и замолкает. Концентрировавшаяся в пентаграмме сила рассеивается, но темное напряжение в комнате не исчезает, оно жаждет довести дело до конца.

- Как вы попали сюда! – Грохочет колдун. Сверкнув из-под капюшона черными очами, он приглушает раскатистый баритон. – Не важно. После вашей смерти аватар моего владыки, Бога-Червя, возобновит свое вползание. Я Ксимон, и вы меня сильно прогневили.

Вы находитесь в зоне C игрового поля, зона X и шесть примыкающих гексов содержат пентаграмму. Шесть серых кругов изображают непроницаемые колонны – ни двигаться, ни стрелять сквозь эти гексы персонажи не могут. Волшебник стоит прямо напротив вас по другую сторону пентаграммы. Скелеты стоят в зонах B и D. Любой персонаж, шагнувший внутрь пентаграммы, всасывается в демонический мир и считается убитым. Маг будет накладывать заклинания Огненного шара (цена 2F, повреждение 2D6-1), пока по нему не попадут в первый раз – в рукопашной или снарядом/заклинанием – на

что он своеобразно отреагирует (028). Если останетесь в живых, можете осмотреться (047) или выйти назад через врата (042).

• Ксимон: ST14 DX12(10) IQ15; Посох 1D6; Кожаные доспехи 2/2; Заклинания: Огненный шар; Телепорт.

• Скелеты (2): ST14 DX9 IQ9; Топор D6+2; Щит 1/0; Скелетное тело 2/0, но только против колющего оружия.

036

Ступени сглаженные и стертые, как если бы предназначались для змеиных тел и использовались ими же. Медленно спускаетесь – по таким ступеням особо не побегаешь. Время от времени пламя ваших факелов колеблется, выдавая дуновение воздуха. Наконец лестница заканчивается. В этом месте сходятся несколько туннелей, образуя своеобразную комнату-перекресток. Чувствуется сильный запах чешуек и яда. До вас доносятся издалека шипящие звуки, хотя вы и не можете сказать, из какого туннеля они идут. Пока вы осматривались, в помещение вползают четыре человека-змеи, двое с клинками и двое с луками.

- Люди ссмелые, - шипит один из них. – Но это иссбавляет насс от хлопот сс поимкой пищщи.

Вы находитесь в зоне D игрового поля, люди-змеи – в зоне B. Лестница в середине поля – непроницаемое препятствие. Если останетесь в живых, обыскиваете помещение (048).

• Люди-змеи (4): ST10 DX11 IQ11; Лук 1D, или Абордажная сабля 2D6-2; Шкура 1/0, Малый щит 1/0.

037

Осматриваете комнату, но никакого сокровища не находите. Понимаете, что зашли в тупик. Когда вы уже собираетесь уходить, решаете еще раз посмотреть на стену, возле которой стояли культисты. Примерно в пяти метрах друг от друга на стене находятся две скобы для факелов, одна красная, вторая синяя.

Если в ходе своих приключений в особняке вы нашли два факела и хотите поместить их в скобы, идите на (031). В противном случае вы уходите в западном направлении (025).

038

Не успели вы дотронуться до книги, как из нее бьет небольшая молния на 1D6. Молния попадет по вам при броске 12 или меньше.

- В следующий раз молния будет гораздо мощнее, если то, что я уже видел в прошлом, собирается повториться в будущем. – Нечто, похоже, чуточку увеличилось в размерах. – А теперь, чем могу быть полезен? (025).

039

В руке одной из статуй вы нашли серебряный кинжал, его легко извлечь, и он пригоден для использования. Также вы нашли факел из красного металла, хотя совершенно непонятно, как его зажечь. Но колокола, который вы слышали, вы так и не нашли. Возвращаетесь на восток (001).

040

Некогда тут была кухня. Старая утварь все еще висит над расколотыми столами. Когда ваши глаза приспосабливаются к темноте, видите какое-то волнообразное движение.

- Людишшки, - доносится шипение из темноты. – Ввсюду ссуют ссвой носс. В этом ссалог вашшей сслабосссти и нашшего воссвращщения. Сславьсся Ссет. – Двое людей-змей встают и быстро скользят в вашу сторону.

Вы находитесь в зоне D игрового поля, люди-змеи – в зоне B. A – это север, круги – непроницаемые колонны. Если останетесь в живых, можете обыскать ~(027) или покинуть комнату в западном направлении (020). Если у вас есть ключевое слово MYSEERE, идите на (032).

• Люди-змеи (2): ST10 DX11 IQ11; Лук 1D, или Абордажная сабля 2D6-2; Шкура 1/0, Малый щит 1/0.

041

Выждав неделю, пока затянутся ваши раны, решаете продать камею. В районе Простолюдинов ювелиров с репутацией не так уж много, но тот, кому вы принесли камею, карлик, опознал женщину на портрете.

- Это дочь деметрийского посла. Я такой товар не возьму – уж слишком много вопросов станут задавать, оно мне надо? Можете продать ее кому-нибудь на улице за 50S (049) или отнести к констеблю (033), мне без разницы. Хорошая у вас обувь.

042

Некогда тут была фантастическая лаборатория со стеклянными и металлическими колбами и пробирками и инструментами. Сейчас вся утварь побита, и комната явно служит чем-то вроде казармы. Двое вооруженных мужчин в мантиях, явно чего-то ждущие, закричали при виде вас и обнажили клинки. Сразу видно, что переговоры не сработают – они уже бегут на вас в атаку!

Вы находитесь в зоне A игрового поля, культисты – в зоне C, B – это север. Если останетесь в живых, осматриваетесь вокруг (037).

• Культисты (2): ST12 DX12(10) IQ8; Палаш 2D6; Стеганная броня 1/1, Большой щит 2/1.

043

Когда ваш персонаж пожелает потратить XP, чтобы выучить заклинание, он может сделать это у библиотекаря в особняке, но не больше трех раз. На четвертый вернется колдун – но это будет уже другая история (049).

044

Всё работа и никакой награды… и зачем вы опять в это ввязались? Вы обследовали несколько мест, которые вам указал Моффитт, но все они оказались либо пустыми, либо разрушенными. Возможно, карта намеренно была ложной или, возможно, это план того, что должно быть, а не того, что уже есть. Или возможно на ней отмечены давно забытые места?

Вы смотрите на последнее указанное место, старое муниципальное здание. Последний век или около того оно было заброшено и служило приютом бомжам. К немалому удивлению позади обвалившейся стены вы находите расчищенное пространство. На обращенной к вам панели видна змеящаяся руна, почти выцветшая от времени. Открываете панель, и с уходящих вниз ступеней поднимается волна затхлого воздуха. Можете начать спуск (036) или уйти (049).

045

Это большая комната – зал статуй. В сумраке расставлено полдюжины различных воинов и монстров, все в боевых позах. Раздается глухой звук далекого колокола, и одна из мраморных фигур пробуждается к жизни! Это статуя крупного мускулистого борца. С ошеломляющим проворством она направляется к вам!

Вы находитесь в зоне B игрового поля, живая статуя – в зоне Y, A – это север. Статуя начнет борьбу с ближайшим персонажем. Если останетесь в живых, можете обыскать комнату`(039) или уйти, вернувшись в восточном направлении (001).

• Живая статуя: ST15 DX10 IQNA; Борьба 1D6+3; Каменная кожа 4/0.

046

Вечно мрачные болота расположены далеко на юго-западе от Редпойнта, и они служат домом для эльфийского племени Майзира. Это ключевое слово сохраняется для использования в «Темно Доле» (049).

047

Похоже в этой темной комнате мало ценного. Если выполните проверку 3/IQ для ЮВЕЛИРА, то найдете превосходный опал (300S). Если выполните проверку 3/IQ для

УЧЕНОГО, то найдете среди прочего хлама маленького любопытного идола (IDOL). Когда будете готовы уйти, пройдите назад сквозь ворота (042).

048

В самой комнате вы не нашли ничего существенного, но у одного из людей-змей оказался амулет, заставивший вас содрогнуться. Несмотря на отвращение, вы прихватили его с собой, чтобы показать Моффитту. Вернувшись, вы описали ему подземный перекресток и мудрец испугался. Но когда вы достали амулет, у него просто глаза на лоб полезли.

- Это были не обычные змеи-поклонники Сета. Мне этот амулет известен как Ядовитая метка. Насколько я понимаю, лишь те, кто поклялся посвятить свою жизнь убийствам во имя Сета, став фактически берсеркерами, получают его от мерзких жрецов. Похоже, враг находится у нас под самыми ногами.

Он дал вам 40S и сказал, что продолжит свои исследования, и постарается сообщить о найденном любому при дворе Гомара, кто согласиться его услышать. В будущем он может связаться с вами, если ему понадобится ваша помощь (049).

049

Вы выжили! Поздравляем. Одно это уже стоит лишнего XP. Аналогично, если вы повстречали Ксимона и заслужили его вражду, это стоит еще одного XP. Ваш кошель стал полнее на несколько монет, и теперь вам есть о чем порассказать.

Вы могли получить некоторые ключевые слова. Отдохните, пока полностью не восстановите силы, а потом проверьте их: CAMEO (041); MYSEERE (046); LIBRARY (043); SERPENT (034); IDOL (013).

ПРИЛОЖЕНИЕ А: РАСЫ

Раса **людей** состоит из множества подрас – немногочисленное коренное население полуострова Штормовой Предел плюс дюжина волн мигрантов и рабов. Поэтому у родившегося в Редпойнте человека кожа может быть любого цвета.

Карлики были здесь господствующей расой тысячу лет назад, но вы их вытеснили человеческие захватчики. Сейчас осталось лишь несколько мелких изолированных королевств в горных хребтах полуострова.

Тиграны – это уроженцы лугов, расположенных вдоль восточного побережья полуострова. Они многочисленны и Гомар заключил с ними союз вместо того, чтобы напасть на них.

Эльфы редки в этой части мира, хотя на Штормовом Пределе есть две укоренившихся общины. Одна находится на юго-западе в Вечно Мрачных болотах, вторая – далеко в нагорье, в лесистой долине на юго-востоке.

Орков давным-давно загнали в болота вдоль западного побережья. Больше 50 лет назад их орды прокатились по полуострову, но были, в конце концов, разгромлены, и военные действия перенеслись вглубь болот. Орки до сих пор не оправились и редко показываются за пределами своего сырого дома.

Урсаны – это люди-медведи. Они живут племенными государствами в нагорье. Гомар сыграл на их естественной вражде, чтобы стать среди них авторитетом.

Гномы обитают в холмах вдали от обжитых мест. Они, как правило, нелюдимы, но некоторых юных гномов охватывает жажда странствий до той поры, когда они вернутся в свои норы.

Каприйцы или люди-козлы считались вымершими за последнее тысячелетие, однако недавно их встретили в холмах, болотах и на западных берегах.

ПРИЛОЖЕНИЕ В (переводчика): ПРИМЕР ПЕРСОНАЖЕЙ

От большинства книг-игр (и запрограммированных приключений для ролевых игр) игры издательства Dark City Games, в частности «Особняк Колдуна», отличаются тем, что рассчитаны на использование команды из четырех персонажей. А сплоченная команда создается совсем по другим критериям, нежели один персонаж. Один персонаж – это то, кем бы себя хотел увидеть читатель, чтобы его придумать, достаточно дать волю своему

воображению. Команда – это специально подобранный для выполнения определенных задач коллектив, тут уже приходится руководствоваться не своим воображением, а своей логикой и своим опытом прошлых ролевых игр, где игрок управлял именно командой, а не отдельным персонажем.

Для тех, кто не хочет сидеть и скучно высчитывать, какими должны быть «настоящие искатели приключений», и для тех, кто недостаточно опытен в ролевых играх, автор (по просьбе переводчика) привел пример команды, которая могла бы добиться успеха в данном приключении. Только цифры, никаких описаний внешности и биографий (дайте волю своему воображению)! Все они люди, пол каждого из персонажей остается на ваше усмотрение – я даже не стал переводить имена, ведь в русском имена могут различаться по родам. Обратите внимание, персонаж-маг (Vior Lumivox) умение «колдовской язык» получает, не тратя на него очков умений/заклинаний.

OMAR
ST 12
DX 12(9)
IQ 8

Топор+2
Тактик+1
Лазание+1

Топор D6+3
Нож D6
Кожаная броня 2/2
Большой щит 2/1

COLTON
ST 10
DX 13 (11)
IQ 9

Меч+1
Замки+1
Ловушки+1
Проныра+1

Абордажная сабля 2D6-2
Нож D6
Кожаная броня 2/2
Малый щит 1/0

KAEL
ST 11
DX 12
IQ 9

Лук+2
Медик+1
Следопыт+1

Длинный лук D6+2
Копье D6+2
Кинжал D6

VIOR LUMIVOX
ST 10
DX 10
IQ 12

Колдовской язык+1
Грамотность+1
Ученый+1

ЗАКЛИНАНИЯ:
Огненный шар
Исцеление ран

Посох (ресурс 12F)
Праща D6-1
Кинжал D6